

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENTS (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Oleh

Riska Setya Hijriati

A 410 100 077

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 - Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Idris Harta, MA, Ph. D

NIK : 980

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Riska Setya Hijriati

NIM : A 410 100 077

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Juni 2014

Pembimbing

Idris Harta, MA. Ph. D.

NIK. 980

ABSTRAK

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM

Oleh

Riska Setya Hijriati¹, Idris Harta²

¹Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, Riskasetya64@yahoo.com

²Staf Pengajar UMS Surakarta, idrisharta@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji: Pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan Make A Match terhadap hasil belajar matematika. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 3 Sawit Boyolali. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII tahun ajaran 2013/ 2014 dengan jumlah 223 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII F sebagai kelas kontrol dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes hasil belajar matematika dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji chi kuadrat. Dari hasil penelitian pada $\alpha = 5\%$, diperoleh: terdapat pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan Make A Match terhadap hasil belajar, dengan chi kuadrat Teams Games Tournaments (TGT) sebesar 74.7925 dan chi kuadrat Make A Match sebesar 95.4767.

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments (TGT), Make A Match,*
Hasil belajar, Taksonomi Bloom

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang kompetitif ini sudah seharusnya setiap negara mampu menggali sumber daya manusia yang dimiliki demi kemajuan bangsa secara maksimal. Reformasi di bidang pendidikan dipercayai sebagai salah satu sarana perbaikan sumber daya manusia dalam rangka pengembangan kualitas bangsa di mata dunia. Pentingnya peran pendidikan juga ada dalam kehidupan setiap individu sendiri. Menurut M. Jumali (2008:22), pendidikan sebagai kegiatan pembelajaran telah dilakukan seusia manusia itu sendiri sebagai pelaku pendidikan. Jadi manusia sebagai pelaku pendidikan melakukan suatu proses yang disebut dengan proses belajar.

Pada tahap ini terjadi suatu proses hingga tercapainya sebuah perubahan perilaku secara holistik. Perubahan yang tidak hanya menitikberatkan pada penambahan pengetahuan karena proses ini dapat menyentuh dimensi individual dalam proses yang lama (Aunurrahman, 2012:109). Perubahan yang dicapai ini yang disebut hasil belajar.

Faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang diterapkan guru. Dalam praktik pengajaran selama ini, guru menjadi pusat kegiatan pengajaran, guru menjadi dominan, siswa seolah gelas kosong yang harus selalu diisi air (Hariyanto dan Suyono, 2012: 10). Ketidak berhasilan siswa dalam belajar, guru gagal menerapkan strategi dan metode mengajar dikelas (Zuldafril, 2012: 212).

Pembelajaran kooperative adalah suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Erman Suherman, dkk. 2003: 260). Jika ditinjau dari prinsip pendukung pengembangan KBK yang tercantum dalam Depdiknas I-A (2003:25) pembelajaran kooperatif model TGT merupakan metode pembelajaran yang benar-benar efektif dan efisien. Selain *Teams Games Tournaments* (TGT), menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Winda Ramadanti (2011: 466) model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* cocok dibuat siswa merasa nyaman mengikuti

pembelajaran matematika, nyaman suasana belajar, yang tidak jenuh dan tidak stres juga, berpengaruh pada kondisi motivasi siswa.

Hasil penilaian yang tinggi kadang dirasa cukup menjadi patokan penilaian atas keberhasilan suatu pembelajaran. Namun pada kenyataannya keberhasilan dengan patokan pada nilai tersebut belumlah bisa dikatakan mencapai pada taraf sukses. Sebagaimana yang disampaikan Benjamin Samuel Bloom (2010: 46) pada revisi taksonomi pendidikan Bloom ada enam kategori penilaian keberhasilan belajar pada dimensi proses kognitif. Tetapi penelitian yang dilakukan itu belum memperhatikan tingkat atau level hasil belajar, menurut Bloom meliputi: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran dan taksonomi Bloom. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sedangkan kelompok kontrol akan diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*. Sebelum perlakuan tersebut dilakukan, terlebih dahulu masing-masing kelompok penelitian dipastikan mempunyai kemampuan awal yang sama.

Sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2008:62). Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*. Langkah-langkah *Cluster Random Sampling* yaitu dipilih dua kelas secara random dari tujuh kelas SMP Negeri 3 Sawit Boyolali sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen terdiri dari 27 siswa dan kelas kontrol terdiri dari 27 siswa. Sebelum diberikan perlakuan (pengajaran) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan untuk memastikan bahwa kemampuan awal kedua

kelas dalam keadaan seimbang atau tidak. Uji keseimbangan yang digunakan dalam menguji kesamaan dua variansi yang disebut uji *Matching*.

Perbedaan hasil belajar siswa diketahui melalui metode tes antara metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make A Match*. Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa diantaranya nama siswa, nomor induk dan nilai akhir siswa kelas. Soal item tes sebelumnya diuji validitas dan reliabilitas soal dan item tes. Untuk menghitung tes hasil belajar siswa menggunakan rumus korelasi *prudent moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Untuk menghitung reliabilitas tes dengan menggunakan rumus K-R 20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah memberikan soal tes hasil belajar pada kelas *try out* dengan jumlah 25 item pertanyaan. Uji validitas tes dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Prudent Momen*. Hasil perhitungan uji validitas dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 31$ dapat dilihat Tabel 1 berikut:

Tabel 1

Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar

Nomor Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kesimpulan
1.	0.627	0.355	Valid
2.	0.581	0.355	Valid
3.	0.485	0.355	Valid
4.	0.665	0.355	Valid
5.	-0.098	0.355	Unvalid
6.	0.447	0.355	Valid
7.	0.485	0.355	Valid
8.	0.726	0.355	Valid
9.	0.773	0.355	Valid

10.	0.842	0.355	Valid
11.	0.596	0.355	Valid
12.	0.140	0.355	Unvalid
13.	0.636	0.355	Valid
14.	0.368	0.355	Valid
15.	0.670	0.355	Valid
16.	-0.094	0.355	Unvalid
17.	0.526	0.355	Valid
18.	0.710	0.355	Valid
19.	0.426	0.355	Valid
20.	0.505	0.355	Valid
21.	0.653	0.355	Valid
22.	0.312	0.355	Unvalid
23.	0.541	0.355	Valid
24.	0.322	0.355	Unvalid
25.	0.407	0.355	Valid

Berdasarkan tabel 1 diperoleh 5 item tidak valid dan 20 item valid. Hal ini berarti terdapat 20 item soal yang validitasnya lebih dari validitas tabel dengan subyek 31, yaitu 0.355

Setelah data yang terkumpul, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji chi kaudrat. Hasil perhitungan dari uji chi kuadrat diperoleh kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 74.7925$ dan $\chi^2_{tabel} = 18.307$. Karena $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka ada kaitan yang signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Turnaments* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 95.4767$ dan $\chi^2_{tabel} = 18.307$. Karena $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka ada kaitan yang signifikan antara metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika. Untuk selanjutnya akan dilihat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika berbasis dimensi kognitif taksonomi Bloom. Hasil belajar

peserta didik berbasis dimensi kognitif taksonomi Bloom dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan model pembelajaran *Make A Match* dapat disajikan dalam tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 2

Analisis Data Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*
(TGT) Berbasis Dimensi Kognitif Taksonomi Bloom

		Klasifikasi Taksonomi Bloom						Total
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	C ₆	
A ₁	Tinggi	9 3.2	10 3.2	0 3.2	0 3.2	0 3.2	0 3.2	19
	Sedang	9 19.7	8 19.7	27 19.7	24 19.7	25 19.7	25 19.7	118
	Rendah	9 4.2	9 4.2	0 4.2	3 4.2	2 4.2	2 4.2	25
Total		27	27	27	27	27	27	162

Hal ini dapat dilihat pada penyajian hasil uji hipotesis di atas. Dari penyajian hasil uji hipotesis di atas jika dilihat berdasarkan dimensi kognitif taksonomi Bloom menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar yang tinggi hanya pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C₁ (mengingat) dan C₂ (memahami). Tingkat hasil belajar yang sedang terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C₁ (mengingat), C₂ (memahami), C₃ (mengaplikasikan), C₄ (menganalisis), C₅ (mengevaluasi) dan C₆ (menciptakan). Dari tingkat C₁ (mengingat) sampai tingkat C₆ (menciptakan) mengalami peningkatan dari jumlah yang rendah ke jumlah yang tinggi. Tingkat hasil belajar yang rendah

terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Akan tetapi pada tingkat C_1 (mengingat) dan C_2 (memahami) lebih tinggi dari pada C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan).

Tabel 4.6

Analisis Data Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Dimensi Kognitif Taksonomi Bloom

		Klasifikasi Taksonomi Bloom						Total
		C_1	C_2	C_3	C_4	C_5	C_6	
A_2	Tinggi	9 5.8	6 5.8	0 5.8	0 5.8	11 5.8	9 5.8	35
	Sedang	9 11.8	13 11.8	26 11.8	23 11.8	0 11.8	0 11.8	71
	Rendah	9 9.3	8 9.3	1 9.3	4 9.3	16 9.3	18 9.3	56
Total		27	27	27	27	27	27	162

Hal ini dapat dilihat pada penyajian hasil uji hipotesis di atas. Dari penyajian hasil uji hiipotesis di atas jika dilihat berdasarkan dimensi kognitif taksonomi Bloom menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar yang tinggi terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Tingkat hasil belajar yang sedang terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2

(memahami), C_3 (mengaplikasikan) dan C_4 (menganalisis). Tingkat hasil belajar yang rendah terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (mengaplikasikan), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Dari tingkat (mengingat) sampai tingkat C_6 (menciptakan) mengalami peningkatan dari jumlah yang rendah ke jumlah yang tinggi.

Dari penyajian hasil uji hipotesis antara model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make A Match* di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik daripada menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dengan mengacu pada hipotesis taraf signifiansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari Taksonomi Bloom di SMP N3 Sawit Boyolali karena uji chi kuadrat kelas *Teams Games Tournaments* (TGT) diperoleh $\chi^2_{hitung} = 74.7925 > \chi^2_{tabel} = 18.307$ dan pada model pembelajaran *Make A Match* $\chi^2_{hitung} = 95.4767 > \chi^2_{tabel} = 18.307$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari penyajian hasil uji hipotesis pada model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) jika dilihat berdasarkan dimensi kognitif taksonomi Bloom menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar yang tinggi hanya pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat) dan C_2 (memahami). Tingkat hasil belajar yang sedang terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (mengaplikasikan), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Dari tingkat C_1

(mengingat) sampai tingkat C_6 (menciptakan) mengalami peningkatan dari jumlah yang rendah ke jumlah yang tinggi. Tingkat hasil belajar yang rendah terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Akan tetapi pada tingkat C_1 (mengingat) dan C_2 (memahami) lebih tinggi dari pada C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan).

Dan pada model pembelajaran *Make A Match* dari penyajian hasil uji hipotesis jika dilihat berdasarkan dimensi kognitif taksonomi Bloom menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar yang tinggi terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Tingkat hasil belajar yang sedang terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (mengaplikasikan) dan C_4 (menganalisis). Tingkat hasil belajar yang rendah terdapat pada tingkat klasifikasi taksonomi Bloom C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (mengaplikasikan), C_4 (menganalisis), C_5 (mengevaluasi) dan C_6 (menciptakan). Dari tingkat (mengingat) sampai tingkat C_6 (menciptakan) mengalami peningkatan dari jumlah yang rendah ke jumlah yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- M.Jumali dkk. 2008. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bloom, Benjamin Samuel dkk. 1956. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen*. Terjemahan oleh Agung Prihantoro. 2010. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Depdiknas. 2000. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Volume 5, Nomor 1, Desember 2011.
- Hariyono dan Suyono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ramadianti, Winda. 2011. *Improving Student's Motivation To Learning Math By Cooperative Learning Technique Make A Match. Seminar Internasional dan Konferensi Nasional Pendidikan Matematika Keempat 2011 Departemen Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta* Yogyakarta, 21-23 Juli 2011. Tidak diterbitkan

Sugiyono. 2008. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suherman, H Erman dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bndung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Zuldafrial. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta:Cakrawala Media.